

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijabarkan penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a) Papan Informasi Digital DISFO berhasil dibangun dan diimplementasikan dengan berbagai fitur seperti lihat display, berita, agenda, foto galeri, video dan koleksi buku yang membantu penyajian informasi terkait perpustakaan Universitas Timor serta video yang berisi informasi mengenai katalog buku terbaru, jadwal kegiatan, tata cara peminjaman buku, pengembalian buku, langkah mendaftar sebagai anggota perpustakaan dan denda jika terlambat mengembalikan buku yang dapat ditayangkan di berbagai *platform* seperti *youtube* dan media sosial.
- b) Implementasi papan Informasi Digital bermanfaat terhadap pelayanan efektifitas serta efisiensi dalam meningkatkan akses informasi bagi pengunjung perpustakaan.

5.2 Saran

Saran yang penulis sampaikan dapat dijadikan pertimbangan untuk penulisan skripsi selanjutnya yakni dapat ditambahkan fitur buku tamu pengunjung, agar setiap bulannya dapat dilihat persentase pengunjung perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eskha, A. (2018). *Peran Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar*. 2(1). Fachrurrazi, S., & Hizli, H. (2021). *Digital Signage Sebagai Media Layanan Informasi*. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(2).
- Handayani, Y. S., & Suryana, E. (2018). *Papan Informasi Digital Berbasis Arduino Dan Android Di Laboratorium Hardware Universitas Dehasen Bengkulu*. 9(1).
- Hestningsih, I., Prayitno, P., Mardiyono, M., Handoko, S., & Sukamto, S. (2018). *Penerapan Media Sosial Pada Papan Informasi Digital Interaktif Civitas Akademik Program Studi Teknik Informatika Polines*. *Sinta*, 2.
- Hidayatullah, M. S., & Handayani, A. E. (2019). *Penerjemahan Indonesia-Arab Papan Informasi dan Petunjuk Arah di Curug 7 Cilember*. *Buletin Al- Turas*, 25(1), 37–55.
- Hutauruk, A. C., & Pakpahan, A. F. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis Web pada Universitas Advent Indonesia Menggunakan Metode Agile Development (Studi Kasus: Universitas Advent Indonesia)*. *CogITo Smart Journal*, 7(2), Article 2.
- Ichsan, M., Sam'ani, S., Haris, F., & Qamaruzzaman, M. H. (2021). *Rancang Bangun Digital Signage Sebagai Papan Informasi Digital Masjid Di Kota Palangka Raya Berbasis Web Responsive*. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 4(1), 50–55.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). *Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran*. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194.
- Murnahayati, M. (2019). *Kepantasan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar Di*

- Perguruan Tinggi. *Maktabatuna*, 1(1),
- Musyaffa, I. S., & Rahmah, A. (2021). Analisis dan Pengembangan Sistem Pengelolaan Digital Signage berbasis Media TV pada Aplikasi Perguruan Tinggi. *Jurnal Informatika Terpadu*, 7(2).
- Nofyat,Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). *Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate*. *IJIS - Indonesian Journal On Information Sistem*, 3(1).
- Nugroho, E. C., Widarti, E., Pujisusilo, N. A., & Catur, B. A. (2021). *Pengembangan Digital Signage sebagai Papan Informasi Digital Studi Kasus: STMIK AUB Surakarta*. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 27(1), 33.
- Putra, G. L. A. K. (2019). *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 259–265.
- Riana, E. (2020). Implementasi *Cloud Computing Technology* dan Dampaknya Terhadap Kelangsungan Bisnis Perusahaan Dengan Menggunakan Metode Agile dan Studi Literatur. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(3), Article 3.
- Sudjiman, P. E., & Sudjiman, L. S. (2018). *Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan*. *TeIKa*, 8(2), Article 2.
- Suryaningsih, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(1).
- Uswatunnisah, Ahmad, L. O. I., & Hasan, H.(2022). *Analisis Pustakawan Dalam Mengelola Informasi Pada Era Industri 4.0 Di Perpustakaan Universitas Muslim*

Indonesia. JURNAL VENUS, 10(1), Article 1.

Zahir, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Live Streaming Pengetahuan Komputer Berbasis Website. 9.*